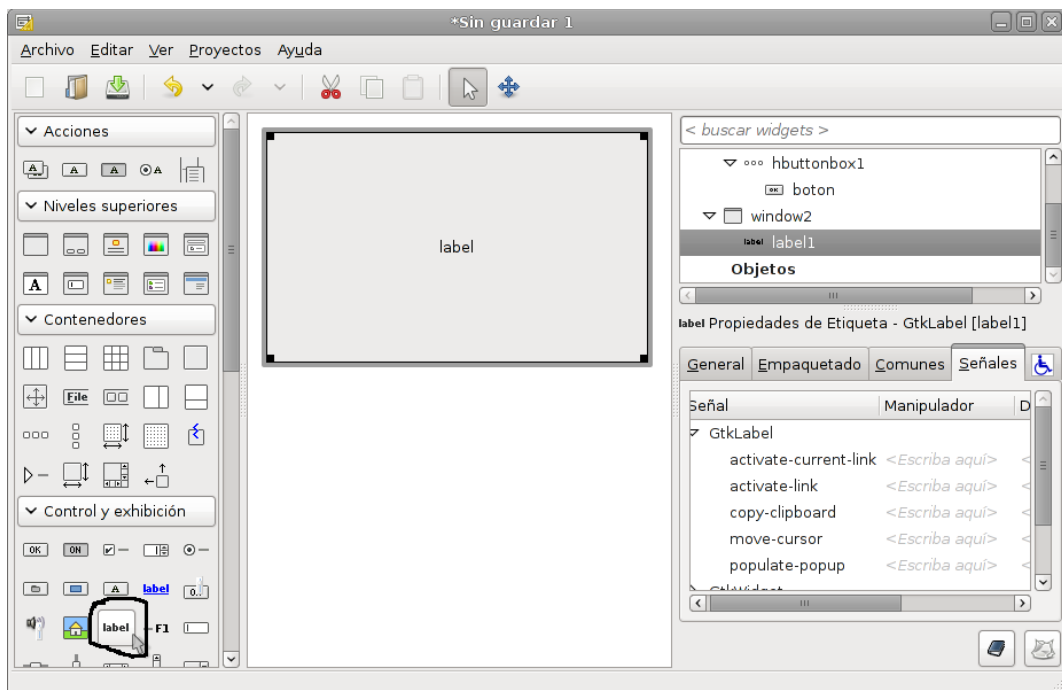


## ACTIVIDAD 2. Instalación del diseñador GUI Glade

Los pasos a realizar en la actividad serán los siguientes:

- Descarga del entorno de desarrollo de GUI Glade para Debian. Para ello ejecutamos *~#apt-get install glade*
- Probaremos con un ejemplo que todo funciona correctamente y como se hacen las llamadas a las GUI desde NetBeans:
  - i. Lanzamos Glade y diseñamos una pequeña aplicación de dos ventanas. La principal con un botón que lanza una segunda ventana con un mensaje “Bienvenido a Python”. Guardar como **GktBuilder**



- ii. Tras el diseño creamos dos eventos. El primero será el botón que lanzará la ventanas con el mensaje y el segundo que cierre la aplicación, es decir, *on\_boton\_clicked* y *on\_ventanaprincipal\_destroy*. No olvidemos, por comodidad, guardar el diseño de la interfaz en el mismo directorio del código p ython.
- iii. Empezamos con el desarrollo del código. Python es un lenguaje interpretado con una excelente claridad a la hora de programar.  
El código quedaría más o menos como esto.

```
from gi.repository import Gtk
```

```
class programa1:  
    def __init__(self):  
        b= Gtk.Builder()  
        b.add_from_file("ventana.glade")  
        self.ventanaprincipal = b.get_object("ventanaprincipal")  
        self.boton = b.get_object("boton")  
        self.ventanamensaje = b.get_object("ventanamensaje")  
        b.connect_signals(self)  
        self.ventanaprincipal.show()
```

**# ahora vienen las funciones**

```
def on_boton_clicked(self, widget, data=None):  
    self.ventanamensaje.show()
```

```
def on_ventanaprincipal_destroy(self, widget, data=None):  
    Gtk.main_quit()
```

```
if __name__ == "__main__":  
    m ain = programa1()  
    Gtk.main()
```

## ACTIVIDADES

1. Redimensionar la ventana principal para que sea de 300x400.
2. Centra *ventana principal* en la pantalla.
3. Añadir un botón a *ventanamensaje* para que cierre la aplicación.